Vorschau

ZONG 07/91
Highlights



- Interview mit Wolfgang Burger
- Vergleich: Climb & Jump Games
- Vorstellung MIDI-Master
- Test EXCEL-Magazin
- Serie: Adventureprogrammierung
- Karte zu Yogi Bear
- Programmierung: Colorshift
- My little diary
- Mad Games

ZONG!

Zong 07/91 ist ab 1.7.1991 erhältlich

Information

Hier die aktuellen Neuheiten von KE-SOFT:

Außerirdischen

Dieses tolle Grafikabenteuer ist ab sofort zum Sonderpreis erhältlich. DM 19,80

Kaiser II

Eine tolle Wirtschaftsimulation mit wirklich hervorragender Grafik. Geliefert in der 128K-Version, auch für 64K erhältlich. DM 24,80

KE-BASE

Umfangreiche Datenbank mit bis zu 1000 Datensätzen pro Diskettenseite, freier Dateigestaltung, automatischer Sortierung, Druckmaskengenerator usw. Bringen Sie Ordnung in Ihre Sammlungen, Listen oder Adressen! DM 29,80

Atari XL/XE Tips & Tricks

Ein umfangreiches Buch von Data-Becker mit vielen Programmiertips für den XL/XE. DM 14,80

Atari XL/XE Peeks & Pokes

Auch dieses Data-Becker Buch bietet viele Kniffe, eine Memorymap, PM-Grafik, Sound, Display-List, Zeichensatz usw. DM 14,80

Turbobasic XL Handbuch

Ausführliches Handbuch mit Befehlsliste, Erklärungen, Fehlermeldungen und allem, was das TB-Herz begehrt. Mehr als 140 Seiten! DM 18,80



6/91 3. Jahrgang 8,--

Abenteuerspiele
- Auf den Zahn gefühlt

Mit neuem Layout!

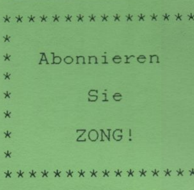
Floppy 2000
- Erster Erfahrungsbericht

Ruff'n Reddy
- Ausführliche Karte im Heft

Software:
- Trapped
- Hunt, Mop
- Musikbonus
- Texteditor V



Mit Programmdiskette



Abonnieren Sie ZONG!

Lassen Sie den ATARI 8-Bit nicht sterben!

Ihre Abovorteile:

>>>>>>>>>> Preisvorteil <<<<<<<<<<<

>>>>>> Pünktliche Lieferung <<<<<<<

>>>>> Griff in die Wühlkiste <<<<<<

>>>>>> Immer aktuelle Info's <<<<<<

>>>>>>> Kostenlose Beilagen <<<<<<<

Rufen Sie an: 06181-87539

Impressum

V.i.S.d.P.: Kemal Ezcan

Redaktion: K. Ezcan (KE)
M. Becker (MB)

Freie Mitarbeiter: M. Rösner (MR)
S. Dorlach (SD)

Anzeigen: 1/1 Seite DM 150,--
1/2 Seite DM 80,--

Auflage: 300 Exemplare

Vertrieb: KE-SOFT, Maintal

Anschrift: ZONG, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel. 06181/87539

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Beiträge werden gerne entgegengenommen, wenn frei von Rechten Dritter. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung. Für unverlangt eingesandte Beiträge: Keine Haftung! Honorar wird von der Redaktion festgelegt (nach Art und Qualität). Keine Gewähr für Richtigkeit aller Veröffentlichungen. Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Erscheinungsweise

ZONG erscheint monatlich je zum 1. des Erscheinungsmonats. Das Einzelheft kostet DM 8,--, das Jahresabo DM 84,-- (12 Ausgaben). Jeder neue Abonnent erhält einen Titel aus der Wühlkiste nach freier Wahl:

Kassetten: Action Biker, Collapse, Denk Mit, Despatch Rider, Dizzy Dice, Ghostbusters, Gunlaw, Hangman, Matta Blatta, Robot Knights, Silicon Warrior, States & Capitales, System 8, Twilight World. Disketten: Spanisch Vokabeltrainer, European Super Soccer, Kindercomp, Sherlock Holmes, Scape Ghost. Literatur: Analog 9/88, 10/88, 12/88.





Vorwort



ZONG jetzt noch besser! Das klingt sicher ein wenig überheblich, doch wir glauben, unser neues Konzept mit Stolz vorstellen zu können!
Ehrlich, wie wir sind, hat uns in einem gewissen Maße die Konkurrenz unterstützt, indem sie uns auf neue Möglichkeiten aufmerksam machte, die wir zwar schon lange besaßen, aber noch nie so richtig zur Anwendung kommen ließen.
So findet Ihr ab der diesmonatigen Ausgabe ein Zweispaltenformat vor, wie Ihr es schon von unseren ganz alten Katalogen kennt.
Zudem haben wir unsere Rubriken ein klein wenig umgestellt. Als nächstes konnten wir auf die leere Seite im Heft (Programmdiskette) nun endgültig verzichten, wie es schon viele vorgeschlagen hatten. Möglich war dies durch unsere neuen Versandtaschen.
Das Impressum ist nur noch eine Spalte statt einer Seite groß und steht zudem noch auf einer ehemaligen Werbeseite! Auch unseren Seitenkopf haben wir den neuen Möglichkeiten angepaßt. Gefällt's? Schreibt uns! Eingerichtet wurde die Rubrik "Programmierung" sowie "News", welche sich immer an das Vorwort anschließt. Neu ist auch das Schwerpunktthema, welches sich in jedem ZONG mit einem anderen Interessensgebiet auseinandersetzt und Vergleiche zuläßt. Diesmal sind die deutschen Grafikabenteuerspiele dran, das nächste Mal Climb & Jump-Games. Neu ist auch die Einführung von großen Interviewteilen. ABBUC-Vorsitzender Wolfgang Burger und Hardwarehersteller Klaus Peters konnten sich schon vor unserem Mikrophon austoben!
Damit Ihr euch aber auch austoben könnt, bringen wir in dieser Ausgabe gleich den neuen Texteditor V, mit dem Ihr ab sofort eure Textbeiträge schreiben könnt. Doch mehr dazu unter "Software".
Den Abonnenten liegt diesmal unser neuer KE-SOFT Aufkleber bei. Überlegt euch gut, wo Ihr ihn hinklebt, denn wer kann besser werben, als eine zufriedene Kundschaft? Wer nicht zufrieden ist, sollte es uns aber auch schleunigst mitteilen!

Noch eine kurzer Hinweis: Die Floppy 2000, die sich nicht mehr in unserem Angebot befindet, ist natürlich weiterhin bei Klaus Peters erhältlich. Wer Interesse hat, sollte sich also direkt an ihn wenden (siehe Kontaktadressen).

Bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß mit dem neuen ZONG und viele Ideen für eigene Programme zu wünschen.

Wichtig

Jetzt steht es zu 99% fest!

Das langerwartete ZONG-Treffen wird stattfinden! Auf der ATARI-Messe 1991, vom 25.-27. August, treffen sich alle am KE-SOFT Stand! Wer ZONG-Abonnent ist, kann sich dort gleich die neue September-Ausgabe abholen. Natürlich werden wir auch noch einige weitere Überraschungen für Euch vorbereiten! Näheres hierzu steht dann im nächsten ZONG!

News

In dieser Rubrik werden wir Euch ab sofort monatlich über die aktuellen Neuheiten im Atari 8-Bit Sektor informieren. Die Rubrik wird gegliedert nach Herstellern oder Ländern, und wir werden natürlich versuchen, die einzelnen Produkte möglichst schnell ausführlich zu testen. Hier also die Neuheiten:

KE-SOFT

Ab sofort bei KE-SOFT erhältlich sind neben den Neuheiten, die Ihr schon mit dem Sommerprospekt bekommen habt, folgende Literaturangebote: ATARI XL/XE Tips & Tricks (Data Becker) für DM 14,80, Peeks & Pokes zum ATARI XL/XE (Data Becker) für DM 14,80, und das Turbobasic XL Handbuch für DM 18,80.
Ebenso neu im Angebot ist Kaiser II für DM 24,80 in der 128-K Version.
Das Grafikadventure "Die Außerirdischen" gibt es ab sofort für nur noch DM 19,80.

ABBUC

Beim ABBUC wurden auf der Hobbytronic zahlreiche Neuheiten vorgestellt:
Die neue Echtzeituhr, die an den BUS angesteckt wird, soll fertig aufgebaut (incl. Centronics Interface) ca. DM 35,-- kosten und wird gleichzeitig als Bauplan erhältlich sein. Der Controller zum Anschluß von 3 1/2" (IBM) Floppies an den XL ist schon jetzt für DM 250,-- erhältlich. An verschiedenen DOS-Versionen wird bereits gearbeitet. Ziel ist, die vollen 1,4 MB pro Diskette verwalten zu können. Es können übrigens bis zu vier Laufwerke an den XL angeschlossen werden.
Die neue Hobbytronic PD-Demo ist ab sofort bei KE-SOFT erhältlich. Sie wurde programmiert von Benjysoft, Peter Sabbath, Karl Pelzer, weiterhin einem holländischen Programmierer sowie einer User-Gruppe aus Polen.

EDV-Computer Shop

Auch beim EDV-Computer Shop ist man schwer am arbeiten. So soll bald die neue Floppy "FDD 101" fertig werden. Sie wird voll 1050 kompatibel, verarbeitet single/medium-Density und wird mit eingebautem Schreibschutzschalter geliefert. Das Besondere ist, daß bei dieser Floppy alle Bedienungselemente, wie z.B. Ein-/Ausschalter, Laufwerksnummern- und Schreibschutzschalter u.s.w., auf der Frontseite angebracht sind. Auch ein Centronics-Interface ist eingebaut. Zum Druckeranschluß wird dann nur noch ein Kabel, das für ca. DM 40,-- erhältlich sein wird, benötigt. Der Preis für die neue Floppy wird bei ca. DM 400,-- liegen.
In diesen Tagen fertig geworden ist der Einbau für die XF-Floppy, mit dem die Indexlochabfrage umgangen wird. Nun können endlich auch die Rückseiten der Disketten problemlos formatiert werden. Preis: Ca. DM 30,--.

England

Aus England kommt das neue Spiel der Hanna-Babera Reihe "Yogi In The Greed Monster", das wir euch in dieser Ausgabe schon ausführlich vorstellen.
Ebenfalls angeboten wird ein neues XL/XE Diskettenmagazin namens "EXCEL", wobei der Name "Magazin" noch nicht ganz zutreffend ist, da es sich im Moment noch mehr um eine Programmsammlung handelt. Textbeiträge sind allerdings eingeplant. Wer sich dafür interessiert, kann sich die Erstausgabe bei EXCEL 22 Lewis Wynd, Broomlands, Irvine, Strathclyde, KA11 1HL, England, bestellen. Der Preis beträgt 3,95 Pfund.
Wer sich schon immer darüber geärgert hat, daß es für den ST so viele MIDI-Programme gibt, hat jetzt endlich die Möglichkeit, auch an seinen XL ein Midi-Interface mit passendem Programm anzuschließen. Das Paket MIDI-Master kostet knapp 25 Pfund und ist bei Page 6 Publishing erhältlich.

Leserbriefe

Hallo KE-SOFT

Da ich seit ZONG 02/91 das Abo beziehe, dachte ich euch mal einen kurzen Brief zu schreiben.
Die ZONG-Zeitschrift ist optimal und sein Geld echt wert. Das Programmangebot ist echt spitze. Meine Lieblingsprogramme von Euch sind Zebu-Land, Drag, Zador, Ashido (vom feinsten).
Gut finde ich auch den Griff in die Wühlkiste und eure Bonus-Herzen. Jetzt habe ich euch aber genug gelobt, Themawechsel.
Ich beziehe als ein Standbein der Computermagazine von Anfang bis jetzt das CSM und jetzige USER-MAG von Ulf Petersen. Erst einmal ist es gut, daß er versucht, etwas für den kleinen ATARI zu machen. "Und dies nicht schlecht!" Wenn ich da lese, daß ein User versucht, das USER-MAG auseinanderzunehmen, weil er Frust des Geldes wegen hat, tut es mir Leid. Ulf versucht mit Sicherheit, das möglichste herauszuholen, was drin ist. <AdR.: Finanziell?> Das CSM hat noch einfacher angefangen und die Textfiles waren von Anfang an auf Diskette.
Wegen dieses Punktes kann man das heutige USER-MAG mit ZONG nicht vergleichen. Die Programme, die Ulf anbietet, sind echt mager und fast nur PDs. Vielleicht ist es ja ein Vorteil, daß er jetzt ein PD-Abo mit Preisvorteilen anbietet. Es wäre für alle ATARI-Freaks ein Vorteil, wenn Ulf mit KE-SOFT zusammenarbeiten würde.
Ein kurzes Wort zu PPP, (W. Rätz): Dort wird einiges an Soft- & Hardware angeboten, was mir überteuert erscheint. Interessant ist Quick. Das Gegenteil behaupte ich über Diskline und Lazy Finger-Disketten. Nicht akzeptabel erscheint mir auch die Mitgliedschaft bei PPP, da das Preis/Leistungsverhältnis nicht vorhanden ist.

Bis dann, Bernhard Lüffe

ZONG-Re(d)aktion:

Vielen Dank. Dein Lob bestärkt uns in unserem Drang nach perfektem Kundendienst. Das USER-Mag ist ja nun kein "MAG" mehr, sondern eine Zeitschrift, was inzwischen doch Vergleiche zuläßt.
Es gibt sogar Leute, die behaupten, daß Ulf sich immer mehr in Richtung PPP entwickele, und genau das tue, was er KE-SOFT vor kurzem selbst vorgeworfen hat: Entwicklung und Vermarktung schlechter Programme zu überteuerten Preisen, die der User zu tragen hat. Wir würden gerne Eure Meinung dazu hören.

Hallo ZONG-Team,

vielen Dank für die Zusendung meiner Gewinne. Gefreut habe ich mich über Sherlock Holmes, TKKG und ASHIDO! Liegt ganz auf meiner Linie, gelle?
Von "Deja Vu" und Pyramidos" hätte ich euch Tips (+ Pläne) einschicken können, da ich sie jedoch noch nicht ganz gelöst habe, war es unsicher, ob es dann gestattet war. Schade - vielleicht hätte ich dann den 2. Preis gewonnen! Ein prima Geschenk für ein Enkelkind. Aber sagt einmal: Wie kommen Atarianer zu einem Com$S*%#$ <Von der Redaktion gestrichen>?
Was M. Rösner übers USER-MAG und Ulf Petersen schreibt, kann ich nur bestätigen. Daß es fast ein reines Anwendermagazin ist, stimmt die Spielefreaks sehr traurig. Ob die Anwenderserien gut sind oder nicht, kann ich nicht beurteilen, ich bin keiner. Auch ich überlegte, ob ich das Abo für Jan.-Juni 91 überhaupt noch annehmen sollte, da für mich in diesem Magazin sehr wenig verwendbares ist. Habe es mir aber doch noch mal überlegt und am 2.1. das Halbjahrabonnement bezahlt. Dazu bestellte ich u.a. den Ultracopierer. Die Ware kam prompt, das Januar-Magazin bis zum 5.2 nicht! Nachdem ich anfragte, wo es denn bliebe, erhielt ich es einige Tage später; übrigens ohne ein Wort darüber, warum ich es erst jetzt, fast Mitte Februar, bekam. Auch kein Wort über meine Kritik des Programmes "Ultracopierer"!
Also, gleich vorweg: Ich wollte damit keine Raupkopien erstellen, sondern hoffte, Kopien von Spielen machen zu können, die einen Kopierschutz haben. Diese Kopien benutze ich, um Cheats unterzubringen, von denen ich eine Menge habe. Aber auch Spiele, die sich mit all meinen Kopierern nicht kopieren lassen, habe ich. Also DM 30,-- gezückt und Ultracopier gekauft.
Dann kam der große Hammer. Dieses Programm geht NUR mit einer Erweiterung! Da ich keine habe, war es für mich eine Pleite. Geld futsch; Ultracopier in die Mottenkiste!
Im Angebot stand (Hauptkatalog PPP 1991): "...und das tollste, Ultracopier LÄUFT AUCH auf allen Diskettenlaufwerken, die mit einer SPEEDY- oder einer HAPPY-ERWEITERUNG aufgerüstet wurden." Es heißt also "läuft AUCH". Jeder (auch noch so Dümmste) muß doch annehmen, daß Ultracopier nicht nur darauf läuft, sondern vor allem auch OHNE Erweiterung! Sonst hätte es ja heißen müssen "läuft NUR"! Dies alles schrieb ich dem lieben Ulf Petersen - er ging überhaupt nicht darauf ein!
Zu dem "Tips + Tricks Sonderheft" habe ich eine Kritik. Wäre es nicht möglich, den Einsendern von Tips, Tricks & Plänen für dieses Heft je eines umsonst zu geben, vielleicht zusätzlich zu den Gewinnen? Ich finde es ein wenig sonderbar, daß ich für die von mir eingesandten Karten auch noch bezahlen soll! Nun ja, es sind auch noch andere dabei gewesen, aber galanter wäre es gewesen!

Good Byte, Waltraud Müller

ZONG-Re(d)aktion:

Als erstes möchten wir mal etwas allgemeines zu den Leserbriefen sagen: Grundsätzlich kann hier jeder Leser seine Meinung kundtun. Egal, ob er uns runterputzen, uns loben, selbiges mit anderen machen, oder einfach nur Erfahrungen mitteilen will. Daher sagen wir zum Thema "Ulf" weiter nichts, da wir denken, daß man sich aufgrund des obigen UNVERÄNDERTEN Briefes selbst ein Bild machen kann. Schließlich hat das Wort "unabhängig" in unserem ZONG-Logo auch seine Bedeutung!

Zum Thema Sonderheft:

Sicher wäre es galanter, aber wie Du inzwischen sicher erkannt hast, ist jede Karte, jeder Tip und Trick in einer ganz anderen, interessanten Weise dargestellt (Codesystem). Zudem trafen fast nur Tips & Karten zu ein- und denselben Spielen ein, so daß wirdie Tips zu den anderen Spielen in monatelanger Arbeit selbst erstellen mußten. Diese ungeheure Entwicklungszeit ist für eine Zeitschrift dieser Stärke einmalig. Hinzu kommen noch die hohen Produktionskosten (DIN-A4, Ringbindung), die ein Verschenken des Sonderheftes sündhaft teuer machen. Wir hoffen, Du hast Verständnis für unsere Entscheidung, denn ohne eben diese Anteilnahme der Kunden an den Produkten hat es keinen Sinn, Software zu produzieren!

Same procedure, Hallo Kemal, Hallo Marc,

Jaja, ich weiß, es hat 'ne Weile gedauert. Aber jetzt hab' ich alle Arbeiten hinter mir, mit mehr oder weniger guten Noten. Zeit, sich so richtig über die Postler auszulassen: Anfang Januar kam euer Päckchen an. Gleich bezahlt und alles ausprobiert. Ca. 'ne Woche später kommt über Telekling 'n Anruf 'rüber: Überweisung nicht richtig ausgefüllt. Der gestreßte Postmann bekommt also Eure Adresse und Telefonnummer. Das war Mitte Januar. Und schon 'nen Monat später kommt das Geld an!? Wow, tolle Leistung. Nebenbei, PLOT und ATOMIT haben sich auch nicht blicken lassen. Aber wen wundert's. Ich sag' ja auch nichts mehr, wenn nachmittags halb fünf der Postmann alle Briefe und Zeitungen mit Müh' und Not in

den Briefkasten 'reinquetscht. Sahen die Briefe aus! Naja, dann hab' ich mich auf den Weg gemacht und die Post richtig verteilt. Über drei Straßen weg, und dabei hab' ich sogar unsere eigene Post ergattert. Ich glaub', der Bote braucht noch 'ne Zweitbrille; Oder er muß die alte mal putzen.
So, das hätten wir. Jetzt erst mal vielen Dank für den ersten Preis. Doch ASHIDO ... Was soll sowas? Drogen ohne Rezept zu verkaufen ... Ich sitz fast jeden Tag dran. Dabei hab' ich auch 'ne punkteträchtige Strategie entwickelt (zusammen mit Jojo). 1350 Punkte ist mein Rekord. Die Strategie liegt (hoffentlich) bei. Nur gibt's zwei Probleme: Der Multiplikator geht nur bis neun, und ich hätte schon zwölf erreicht! Und der Zweispieler-Modus funktioniert bei mir nicht.
So, jetzt Thema Tips: Die Broskarten werden wohl im Sonderheft sein. Gibt's dafür auch Herzen? Ich will nämlich 15 Herzen zusammenkriegen. Wie wär's mit 'ner relativ ausführlichen DRACONUS-Karte (falls es so was noch nicht gab)? Naja, egal. Jedenfalls bekommt Ihr früher oder später alle RUFF'N REDDY-Karten. Nur das Format ... Etwas zu groß für ZONG, aber kleiner geht's kaum. Zum Henry's House Tip: "CPM" reicht völlig aus. Für den Gamekiller hatte ich übrigens schon 'ne Anleitung formuliert, doch da kam mir wohl jemand zuvor. Den entscheidenden Tip erhielt ich von Waltraud Müller, bei der ich mich hiermit herzlich bedanken will.
Programme schreiben? LEMMINGS bekommt wohl niemand in akzeptabler Form auf dem XL zustande. Und die CAVEMAN UGH-LYMPICS ... mal sehn. Ich selbst versuch' mich momentan an 'nem Strategiespiel, welches an die Grundidee von Populus anlehnt. Darauf wird ein Geschicklichkeits-Strategiegame folgen. Alles Zeichensatz, ganz bunt, versteht sich. Nen Kurs über PM-Grafik wäre mal angebracht. Vielleicht gibt's diesmal ein größeres Echo?
Zum DLI-Harald will ich nix sagen, aber zu den Raubkopierern etc. muß was kommen: Ich selbst hab' keine einzige RK. Bei Preisen von um die 20 Mark (maximal) kann man sich einiges leisten im Laufe der Zeit. Bei den großen Compies (AMIGA, ST, PC) sieht's da anders aus. Mein Nachbar hat 'nen Amiga. Und keine RK's. In drei Jahren hat er ganze 10 Games zusammengekauft. Die meisten sind schon veraltet und so. Andererseits gibt's da 'nen Polizisten, der innerhalb von einem Jahr ca. 500 Games kopiert hat. Wenn der mal auffliegt ...
Für unseren Computer gab's mal tolle Games, doch heutzutage werden die nicht mehr verkauft. Da helfen wohl nur RK's. Warum werden solche Spiele nicht zu PD erklärt?
OK, machen wir Schluß. Hab' noch 'ne Verabredung. Adios.

Michael Seibert.

ZONG-Re(d)aktion:

In Bezug auf die Post können wir Dir leider nicht helfen. Beschwere Dich einfach mal beim zuständigen Postamt. Die Gutschrift für Deine ASHIDO-Strategie ist bereits unterwegs. Wenn bei Dir der Zweispielermodus nicht funktioniert, tauschen wir es Dir natürlich um. Die Bros-Karten mußten wir leider selbst erstellen, also keine Herzen. Draconus wurde leider schon zu oft kartografiert.
Ich denke, sogar Lemmings ist auf dem XL machbar! Über PM-Grafik wird auch bald 'mal wieder 'was kommen. Nebenbei hatten wir schon in ZONG 06/90 einen Artikel über PM-Grafik. Wenn der nicht ausführlich genug war, bitten wir um Zuschriften.
Viele der alten Spiele werden allerdings doch noch verkauft, entweder in den USA, oder als Restposten bei uns oder anderen Händlern. Zu PD kann man ein Spiel nur erklären, wenn man es schafft, die Vertriebsfirma oder den Autor dazu zu überreden, was meist aber nicht geht, weil viele Spiele aus den USA kommen, die Firmen nicht mehr existieren oder die Autoren nicht auffindbar sind. Man tut natürlich, was man kann.

ZONG-Team

M.A.U.C.

Von Rudi Stütz

M.A.U.C.-Halle, was ist das? Zu gut treudeutsch: Der Multi-Atari-User-Club-Halle! Warum Multi?
Aus dem einfachen Grund: In ihm haben sich der ehemalige Atari-Club Halle, der sich bereits vor der Wende langsam aufgrund diverser Schwierigkeiten auflößte, zweitens der AMC-Club Halle (neu) und drittens die Initiatoren und Herausgeber des TOP-MAGAZINS zusammengefunden.
Das Ganze hat sich bereits am 1.2. 91 in einem Raum des katholischen Gemeindezentrums "St. Marien" zugetragen.
Weitere Mit- und Zusammenarbeit erhofft sich der MAUC natürlich auch vom ABBUC, dessen Vertreter in Halle Yves Fichtel war. <AdR: Laut dem ABBUC-MAG 25 inzw. ausgetreten!>
Anwesend war auch der Leiter des ehemaligen Atari-Clubs Halle, Dr. Jochen Schuster, der inzwischen auf 16-Bit umgestiegen ist, aber ebenfalls noch mitmischen möchte.
Positiv ist anzumerken, daß zu diesem ersten Treffen, welches hervorragend von Tobias Geuther und Michael vorbereitet wurde, ca. 35 Interessenten aller Altersstufen teilnahmen!
Welche Probleme standen am 1.2 im Mittelpunkt?

1. Welche Organisationsform wird gewählt? Bleibt der MAUC eine Interessengemeinschaft oder wollen wir einen e.V. gründen? (Problem vertagt, da erst die Rechtslage geklärt werden muß.)

2. Wer möchte welche Aufgabe übernehmen? - Tiefes Schweigen im Raum!
Dieses Problem löst sich sicher, wenn sich die Mitglieder etwas näher gekommen sind.

3. Vorstellung und Ausgabe des TOP-Magazines 2/91. Das TOP-Magazin bleibt auch zukünftig unabhängig zum MAUC, wird aber dessen Clubaktivitäten mit unterstützen.

In der Diskussion wurden dann noch einige Probleme, wie z.B. die Bildung einer PD-Bibliothek (unter Führung der Herausgeber des TOP-Magazins), besprochen.
Es wurde festgestellt und bekundet, daß der MAUC-Halle das illegale Kopieren und Weitergeben von rechtlich geschützter Software weder unterstützt noch befürwortet und auch während der Clubtreffen auf vorhandenen Demonstrationsgeräten nicht zuläßt!
Natürlich ging es bei dem Treffen auch um die Erfahrungen beim Kauf von Originalsoftware verschiedener Anbieter. Diese waren allerdings recht zweigeteilt. Der AMC-Verlag hat zwar Interesse und bietet für die Mitglieder auch einen Einkauf zu vergünstigten Konditionen, was positiv ist, aber andererseits (diese Erfahrung haben Tobias Geuther und ich gemacht) muß man beim AMC auf sehr lange Rückantwortzeit gefaßt sein. Interesse an einer Zusammenarbeit mit dem MAUC hat auch schon PPP geäußert.
Kann ich bloß noch hoffen, daß auch zwischen KE-SOFT und dem MAUC eine eine Zusammenarbeit zustande kommt. Tobias hat mir gegenüber zumindest gesagt, daß das TOP-Magazin auch zu KE-SOFT unterwegs sei.

Kommentar der Redaktion

Erst einmal finden wir es natürlich sehr gut, daß wir die Möglichkeit haben, über die Clubaktivitäten zu berichten. Wir hoffen, daß sich auch andere Clubs dazu aufraffen können, für uns einen Bericht zu schreiben. Möglicherweise könnte man sogar eine Club-Ecke in ZONG einrichten!
Zu den Rabatten: KE-SOFT ist immer gerne bereit, bei einer Sammelbestellung eines Clubs Preisnachlässe zu gewähren, doch hat sich in der Vergangenheit gezeigt, daß es selten bis gar nicht zu solchen Sammelbestellungen kam.

Weiterentwicklung eines Programmes

Teil II

Wir bleiben bei unserem in der letzten Ausgabe angefangenen Programm zur Ausgabe einer Leerseite auf dem Drucker. Die erste Version, die aus 72 Zeilen mit jeweils einem LPRINT-Statement bestand, hatte mehrere Nachteile. Also muß nun eine verbesserte Version her. Eine einfache Möglichkeit ist, in jede Zeile mehrere LPRINT-Befehle zu schreiben. Das Programm sähe dann also eher so aus:

Version 2.0

```
100 LP.:LP.:LP.:LP.:LP.
 .
 .
 .
250 LP.:LP.:LP.:LP.:LP.
```

Diese Version nimmt schon wesentlich weniger Speicherplatz in Anspruch. Allerdings wird man immer noch genauso lange brauchen, um das Programm einzugeben! Also warum probieren wir es nicht einfach einmal mit einer Schleife? Gesagt, getan:

Version 3.0

```
10 LPRINT
20 GOTO 10
```

Aha! Das Programm ist jetzt nur noch zwei Zeilen lang und außerdem ganz schnell eingegeben! Oh, da fällt mir dann doch ein Nachteil ein: Das Programm gibt nicht nur eine, sondern unendlich viele Leerseiten aus! Um bei einer Leerseite zu bleiben, muß man es per Hand stoppen, also durch Druck auf die BREAK-Taste.
So, weiter geht's! Wer jetzt denkt, als nächstes folgt ein BREAK-Schutz, hat sich getäuscht. Wir wollen unserem lieben XL doch mal mitteilen, wieviel Zeilen eine Druckerseite hat. Das bedarf allerdings eines etwas größeren Aufwands, wie man nun sieht:

Version 4.0

```
10 A=1
20 LPRINT
20 A=A+1
30 IF A<73 THEN GOTO 20
```

Diese Version nimmt gegenüber der Version 3.0 erheblich mehr Speicherplatz ein! Dafür druckt sie allerdings auch nur EINE Leerseite aus, was ja der Sinn der Sache ist, oder?

Nun, da unser Programm schon eine ganz gute Figur macht, fragt man sich so langsam folgendes:

GEHT ES DENN NOCH BESSER?

Klar geht es! Wer einmal in seinem Basic-Handbuch blättert, wird ein interessantes Statement finden, daß sich FOR-NEXT nennt! Mit ihm ist es möglich, die in Version 4.0 verwendete IF-THEN-Schleife zu ersetzen! Also:




```
10 FOR A=1 TO 72
20 LPRINT
30 NEXT A
```

So. Wer will, kann sich schon mal noch ein paar Verbesserungen für unser Programm überlegen. In der nächsten Ausgabe wird's dann so richtig interessant (was, noch interessanter?)!

Viel Spaß

Deutsche Grafikabenteuer

In dieser Ausgabe möchten wir euch einige interessante deutsche Grafikabenteuerspiele vorstellen. Es ist natürlich klar, daß wir hier nicht alle zur Zeit erhältlichen Spiele berücksichtigen können, aber wir hoffen, Euch wenigstens einen kleinen Überblick geben zu können. Jedes Spiel wird mit seinen Besonderheiten kurz vorgestellt und Bewertet. Am Schluß des Textes findet Ihr dann noch eine Gesamtübersicht.

Stein der Weisen



Manchen bekannt als LAPIS PHILOSOFORUM, handelt es sich hier um ein Abenteuer, bei dem man versuchen soll, den Stein der Weisen zu finden, um den kranken König zu heilen. Das Spiel arbeitet mit geteiltem Bildschirm (Grafik/Text) und bietet sehr viele, relativ gute Grafiken, die sich vor allen Dingen auch sehr schnell aufbauen. Ein Abspeichern des Spielstandes ist natürlich möglich. Auch der Parser ist sehr gut und reagiert vor allen Dingen schnell, wenn auch nicht auf alles. Das Programm kostet DM 29,80 (KE-SOFT) und ist wirklich sehr umfangreich. Im Lieferumfang enthalten ist ein Hardcover mit Diskette und deutscher Anleitung. Die Vorgeschichte wird im Programm selbst erklärt. Leider sind von diesem Spiel nur noch wenige Exemplare erhältlich.

Außerirdischen



Als Erfinder einer Zeitmaschine hat man die Aufgabe, die Erde vor einer Invasion der Außerirdischen zu retten, indem man geschickt in der Zeit hin- und her reist und auf diese Weise dafür sorgt, daß es die Außerirdischen nie gegeben hat.

Was hier etwas seltsam klingt, entpuppt sich schon nach kurzem Spielen als sehr komplexes und spannendes Spiel. Das Programm arbeitet mit geteiltem Bildschirm (Grafik/Text) und bietet eine wirklich hervorragende Grafik! Zwar ist nicht zu jedem Raum ein Bild vorhanden, aber die Räume ohne Bild sind auch für das Spiel weniger wichtig.

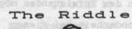
Der Parser ist sehr gut. Er bietet zwar einen nicht allzu umfangreichen Wortschatz, versteht aber dafür auch ganze Sätze, wie z.B. "Spendiere der Frau einen Drink." Auch hier ist natürlich ein Abspeichern des Spielstandes möglich.

Eine Besonderheit bei diesem Spiel ist auch die gute Titelmusik sowie der hervorragende Abspann (wenn das Spiel geschafft wurde). "Die Außerirdischen" kostet DM 19,80 (KE-SOFT) und wird im Pappcover mit sehr schönem Titelbild geliefert. Im der Anleitung ist neben der stimmungsvollen Vorgeschichte auch der Parser (Verben) des Programmes enthalten, so daß hier kein Frust aufkommen kann. Im Ganzen ein hervorragendes deutsches Grafikabenteuerspiel.

Der Leise Tod



Du bist Ray Cooper, von Beruf Privatdetektiv, und besitzt ein kleines Büro in London. Eines Tages erhältst Du ein Telegramm von einem guten Freund im fernen Amerika. Ein heikler und gefährlicher Auftrag wartet auf Dich. Auf Deiner Reise durch verschiedene Länder begegnen Dir eine Menge finstere Typen, bis Du das Rätsel endlich gelöst hast.
Auch dieses Spiel arbeitet mit einem geteilten Bildschirm (Grafik/Text). Die Grafiken sind gut, es ist zu jedem Raum ein Bild vorhanden. Der Parser versteht nicht alles und der Wortschatz ist leider nicht in der Anleitung abgedruckt, so daß leicht der typische "Welches Wort könnte wohl passen"-Frust aufkommt.
Ansonsten ist das Spiel durchaus interessant. Der Preis beträgt DM 19,80 (PPP) und beinhaltet eine DIN A-5 Prospekthülle (von Leitz) mit Farbcover und Anleitung innen. Insgesamt haut das Spiel nicht gerade vom Hocker, läßt sich aber dennoch spielen.



The Riddle



Der alte Pharao Toledem hat sich, wie damals üblich, eine Pyramide bauen lassen, in der er all seine Schätze mit in den Tod genommen hat. Du als Giergeier mußt natürlich hinter sein Geheimnis kommen, um seine Pyramide auszurauben. Daß dies allerdings nicht ganz so einfach ist, stellst Du schnell fest.
Bei diesem Programm sieht man zu jedem Raum erst das Bild und gelangt dann, nach einem Tastendruck, in den Textmodus. Die Grafik ist recht gut gelungen, wenn auch nicht sehr detailreich. Das Pyramidenfeeling kommt dennoch gut 'rüber. Der Parser ist relativ einfach und versteht nicht allzu viel. Auch hier wieder Frust-Gefahr (oder Geduld erforderlich). Da dieses Spiel Public-Domain ist, bekommt man es schon für DM 5,-- (KE-SOFT). Eine Anleitung ist im Programm enthalten. Für diesen Preis kann man am Spiel nicht meckern.

Zaxxon's Station



Du bist der umherstreunende Weltraumabenteurer, der durch Zufall davon erfahren hat, daß der berühmte Kampfroboter Zaxxon einen Schatz auf seiner Station hat. Diese Gelegenheit wolltest Du Dir natürlich nicht entgehen lassen. Du bist sofort zu Zaxxon's Station geflogen, um ihm den Schatz zu stehlen. Doch noch vor der Landung kommt es zu einigen Komplikationen ....
Das Spiel arbeitet wieder mit geteiltem Bildschirm (Grafik/Text) und bietet eine mittelmäßige Grafik, die aber teilweise durch Animationen aufgelockert wird. So richtiges Weltraumfeeling kommt leider nicht auf, auch dadurch, daß der Parser recht happig ist und nicht gerade viel versteht. Selbst die im Vorspann erwähnten Befehlswörter führen nicht zum erhofften Erfolg. Hat man sich dann allerdings durchgearbeitet, stellt man fest, daß das Abenteuer nicht besonders umfangreich ausgefallen ist. Da das Spiel Public-Domain ist und daher auch nur DM 5,-- kostet (KE-SOFT), ist es dennoch interessant.

Horror Castle



Wie durch ein Wunder erwachst Du plötzlich im Mittelalter im Schloß des Magiers Dragar, der Dir recht schnell klar macht, daß er Dein Blut benötigt, um seine tote Frau wieder zum Leben zu erwecken. Du mußt nun einen Weg finden, ihm zu entgehen, bzw. ihn zu vernichten, denn schließlich willst Du auch mal wieder nach Hause zurück.

Auch hier wird erst das Bild gezeigt, danach der Text. Die Bilder selbst sind nicht besonders, man merkt am Ende, daß der Autor wohl keine Lust mehr hatte. Als Besonderheit sind die Digi-Sounds zu erwähnen, die zu manchen Bildern (wahlweise) ertönen. Auch der Parser ist recht einfach gehalten, daß Spiel reizt aber dennoch; die Gruselatmosphäre ist einigermaßen glaubhaft. Da auch dieses Programm Public-Domain ist (DM 5,-- bei KE-SOFT), lohnt sich trotz des geringen Umfanges die Anschaffung.

Hier nun noch eine grafische Bewertungsübersicht über alle sechs Programme:

Übersicht

Grafik/Animation

Stein der Weisen:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Außerirdischen .:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-15
Der Leise Tod ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
The Riddle .....:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Zaxxon's Station:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Horror Castle ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08

Story/Atmosphäre

Stein der Weisen:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Außerirdischen .:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Der Leise Tod ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
The Riddle .....:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Zaxxon's Station:	♥♥♥♥♥♥♥	-07
Horror Castle ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08

Parser

Stein der Weisen:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Außerirdischen .:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Der Leise Tod ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
The Riddle .....:	♥♥♥♥♥♥♥	-07
Zaxxon's Station:	♥♥♥♥♥♥	-06
Horror Castle ..:	♥♥♥♥♥♥	-06

Spielspaß

Stein der Weisen:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Außerirdischen .:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Der Leise Tod ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
The Riddle .....:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Zaxxon's Station:	♥♥♥♥♥♥♥	-07
Horror Castle ..:	♥♥♥♥♥♥♥	-07

Preis/Leistung

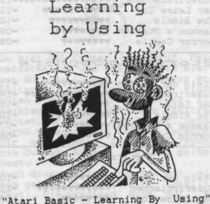
Stein der Weisen:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Außerirdischen .:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Der Leise Tod ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
The Riddle .....:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Zaxxon's Station:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Horror Castle ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09

Gesamtbewertung

Stein der Weisen:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Außerirdischen .:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Der Leise Tod ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
The Riddle .....:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Zaxxon's Station:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Horror Castle ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09



Learning by Using



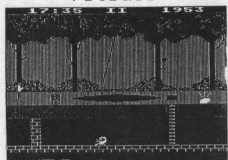
"Atari Basic - Learning By Using", das ist der Titel dieses ca. 70 Seiten starken Buches aus dem Hofacker Verlag. Zusammen mit dem Buch wird eine Diskette geliefert, auf der sich alle im Buch enthaltenen Listings RUN-fertig befinden.
Das erste Kapitel handelt von einfachen Zeichnungen auf dem Bildschirm mittels PLOT, DRAWTO etc. Zu jedem Beispielprogramm werden Vorschläge für Änderungen und Verbesserungen gemacht. Verschiedene Symbole, Kreise und andere Figuren werden gezeichnet und erklärt. Auch die Gestaltung von Text in den Grafikstufen eins und zwei wird kurz behandelt. Im zweiten Kapitel geht es um Soundeffekte und Musik. Auch hier sind wieder zahlreiche Beispielprogramme vorhanden. Das nächste Kapitel behandelt Konsolen-, Tastatur-, Paddle- und Joystickabfrage und deren Möglichkeiten in Programmen. Weiter geht es mit Speziellen Bildschirmroutinen wie z.B Player-Missile Grafik, Zeichensatzdefinition und Displaylistmodifikation. Als nächstes werden einige Möglichkeiten der vorhergegangenen Techniken gezeigt. Unter anderem finden wir hier einen Funktionenplotter und mehrere einfachere Spiele. Als letztes befaßt sich der Autor noch mit PEEK und POKE, sowie einigen interessanten Speicheradressen. Abgerundet wird das Ganze noch mit einer kleinen Memory-Map, einer PM-Memory-Map sowie Auflistungen der Display-List.

Eindruck

Das Buch lehrt im spielerischen Umgang mit verschiedenen Beispielprogrammen die besprochenen Techniken und fördert gleichzeitig die eigene Kreativität. Wer sich mit Atari Basic einigermaßen auskennt (Grundkenntnisse), findet hier eine gute Weiterbildung für die Beriche Grafik, Sound, Steuerung und anderes. Durch die beiliegende Diskette entfällt das Abtippen der Programme, was das Lernen noch leichter fallen läßt. Gesamteindruck: Sehr empfehlenswert.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13
Preis: DM 19.80
Bezugsquelle: KE-SOFT

Pitfall



Afrika war lange ein unerforschter Kontinent. Damals, 1868, machte sich Dr. Livingstone auf den Weg, diesen Zustand zu beenden.

Ihm und seinen vielen Nachfolgern sollte (laut Anleitung) dieses Spiel gewidmet sein.
Bei Pitfall geht es darum, soviel Vermögen wie möglich zu ergattern, ohne dabei von Krokodilen, Skorpionen, Schlangen oder Baumstämmen erwischt zu werden.
Dieses Climb & Jump-Spiel von Activision besteht aus einem riesigen Urwald, den man durch Rennen, Springen und Klettern nach Schätzen durchforsten muß. Dazu kann man sich eventuell einen Plan zeichnen, der dann demtentsprechend breit ausfällt, da man wirklich einen ganzen Urwald mitsamt Keller zu erforschen hat.
Man steuert den kleinen Harry, der sich über Leitern, Lianen, Seen und andere Gefahren hinfortbewegen muß. Zu finden gibt Geldsäcke, Silber- und Goldbarren sowie Diamantringe (was sonst sollte in einem Dschungel anderes versteckt sein, als Diamantringe).
Pitfall Harry besitzt drei Leben. Wird er von einer Schlange oder Skorpion erwischt, kostet ihn das "nur" Punkte. Anders ist das schon, wenn er von bösartigen Linksabbiegen Schildern, Treibsand, auftauchenden Löchern oder dem Zeitlimit erwischt wird. Dies kostet ihn ein ganzes Leben.
Geliefert wir eine farbige ausführliche DIN-A5 Anleitung, zuzüglich dem Spiel-Modul.

Bewertung

Die Grafik ist wirklich gut (siehe Screenshot). Zudem ist sie farbig gut gestaltet und äußerst übersichtlich. Verläßt man den Bildschirm, so schaltet er sich um. Die Animation von Harry grenzt schon fast an Perfektion.
Auch Elemte wie eine schwingende Liane sind grafisch sehr schön dargestellt.
Die Sounds sind nicht umwerfend. Interessanter ist es da schon, daß in manchen Spielsituationen kleine Melodien ertönen. Zu hört man z.B. beim Benutzen der Liane ein Tarzan-"Konzert".
Der Spielspaß ist für alle Fans dieser Spielegattung enorm! Wer sich schon immer mal richtig austoben wollte, liegt mit diesem Spiel genau richtig. Adventure-Freaks werden weniger Spaß daran haben, da man doch eine gehörige Portion Geschick mitbringen sollte, um die Aufgabe lösen zu können.
Der Preis ist mit DM 29.80 sicher nicht gering. Aber meiner Ansicht nach für dieses Spiel durchaus gerechtfertigt! Schließlich hat man ja so einiges vor sich.
Insgesamt ist dieser Klassiker für alle Liebhaber von Geschicklichkeitsspielen nur zu empfehlen, wer jedoch lieber in Ruhe Rätsel lösen will, sollte von diesem Spiel absehen.

Hersteller
Activision

Datentr.: Modul

Preis: DM 29.80
(bei KE-SOFT)



MB

Grafik/Animation: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12
Sound/Musik ....: ♥♥♥♥♥♥♥ -07
Spielspaß ......: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13
Preis/Leistung .: ♥♥♥♥♥♥♥♥ -08
Gesamtbewertung : ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12

Qix

Ziel des Spieles ist es, einen umher fliegenden, aus vier wandernden Strichen bestehenden Qix so einzukreisen, daß man ihm 75% seiner Fläche "raubt". Dazu kann man Linien zeichnen. Hat man eine dieser



Linien an eine Fläche geführt, wird die eingeschlossene Fläche gefüllt, in der sich der Qix nicht befindet.
Beim Zeichnen dieser Linien muß man auf mehrere Schwierigkeiten achten: Der umherfliegende Qix darf diese gerade entstehende Linie nicht berühren. Man kann eine Linie mit halber Geschwindigkeit zeichnen, womit man die doppelte Punktzahl für die eingekreiste Fläche erhält. Sogenannte Sparx machen einem das Leben dabei noch schwerer. Sie wandern rein zufällig auf allen Linien, denen Sie über den Weg laufen und damit auch zum eigenen Marker. Auch sie sind tödlich.
Nun kann es natürlich sein, daß man in irgendeiner Situation mal kurz verschnaufen will, um einen Qix in eine andere Gegend wandern zu sehen. Wartet man zu lange, wird eine 'Fuse' aktiviert, welche auf der gerade gezeichneten Linie entlangwandert und nur dadurch gestoppt werden kann, daß man seine Linie zu Ende führt, um eine neue Fläche zu umschließen.
Mit steigendem Level steigt die Anzahl der Qix und Sparx, sowie die Geschwindigkeit, in der man die 75% einschließen muß.
Ein Zweispielermodus ist ebenfalls dabei. Geliefert wird ein Modul mit farbigem DIN-A5 Anleitungsheft.



Bewertung

Die Grafik ist relativ einfach gehalten. Dafür ist die Animation der Qixs, Sparxs und Marker äußerst schnell.
Die Sounds sind nicht überragend, aber dafür sehr zwechmäßig.

Der Spielspaß ist relativ groß. Gerade, weil das Spiel auf Modul geliefert wird und man es einfach mal reinstecken kann, wird man oft dazu verleitet, diesen Klassiker mal eben schnell zu spielen (so man auch wieder genauso schnell loskommt). Früher war das Spiel in der Spielhalle der Schlager überhaupt. Dies kommt sicher daher, daß das Spielprinzip recht primitiv ist, man aber (oder gerade deswegen?) noch eine Runde und noch eine usw. spielen will.

Der Preis von DM 19,80 ist für ein Spiel dieser Sorte in Ordnung. Man erhält zwar Module heutzutage schon billiger, aber mit solcher Qualität meist nur teurer!

Insgesamt ist dieses Spiel für jede Altersgruppe ideal geeignet. Ob jung oder alt, jeder probiert sich gerne mal an Qix, da das Spiel einfach zu erlernen, aber sehr schwer zu beherrschen ist.

Hersteller:
Taito

Datentr.: Modul

Preis: DM 19.80
(bei KE-SOFT)

MB

Grafik/Animation:♥♥♥♥♥♥♥♥ -08
Sound/Musik .....:♥♥♥♥♥ -05
Spielspaß ....:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11
Preis/Leistung ..:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12
Gesamtbewertung :♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11



Yogi Bear in the Greed Monster

Wieder einmal hat HiTec-Software ein neues Spiel mit Hanna-Babera-Comicfiguren veröffentlicht. Die Story von Yogi Bear lautet wie folgt:

Yogis Schatzsucher erhalten einen Hilferuf von Top-Cat: Alle Spielsachen auf der Erde sind gestohlen worden. Die Schatzsucher müssen herausfinden, was passiert ist. Sie machen sich auf, um das Geheimnis zu lösen, aber alle Schatzsucher außer Yogi werden von einem habgierigen Monster gefangengenommen und in Spielsachen verwandelt. Nun muß sich Yogi aufmachen, um seine Freunde zu befreien, um am Ende daß Monster in Nathan zurück zu verwandeln.
Man durchstreift mit Yogi die Landschaft und findet verschiedene Gegenstände. Mit Schlüsseln kann man Türen öffnen. Limonadendosen verdoppeln Yogis Geschwindigkeit, Honig macht Yogi kurz unverwundbar, ein Picknickkorb gibt Yogi Energie zurück, die er verliert, wenn er eines der umherschweifenden Monster berührt. Außerdem muß Yogi Geld einsammeln, um seine Freunde zu befreien.

Bewertung

Das Spiel bietet eine richtig comicmäßig wirkende, bunte Grafik, viele verschiedene Bilder mit abwechslungsreichen Hintergründen und eine sanfte Animation aller Figuren. Die Soundeffekte sind nicht übel, wenn auch nicht vom Hocker hauend, aber Musik wurde leider nicht eingebaut. Schon nach kurzer Spielzeit merkt man, daß eine Karte angebracht wäre. Nach weiteren zwei Stunden hat man diese fertig, was aber nicht heißt, daß man das Spiel schon gelöst hat! Es erfordert ein wenig Planung, die Schlüssel richtig einzusetzen. Alles in allem erhält man für DM 12,50 ein technisch sehr gutes und spielerisch interessantes Geschicklichkeits- und Suchspiel.

Hersteller:
HiTec Software

Datentr.: Kassette

Preis: DM 12,50
(bei KE-SOFT)



KE

Grafik/Animation:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13
Sound/Musik .....:♥♥♥♥♥♥♥♥ -08
Spielspaß ....:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -10
Preis/Leistung ..:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12
Gesamtbewertung :♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11

Floppy 2000

Von Andreas Volpini

Die Floppy 2000 übersteigt in ihrer Breite die einer 5.25" Diskette nur kaum und ist flacher als eine XF-551 Floppy. Der Trafo ist gegenüber

dem der 1050 angenehm leicht. Das Stromversorgungskabel zur Floppy 2000 ist mit einem Meter etwas zu kurz geraten. Beim ersten Probelauf hörte ich Ladegeräusche, wie ich sie nur von meiner Speedy kannte. Die Floppy selber arbeitet angenehm leise und ist kaum zu hören.
Nicht jede Software arbeitet einwandfrei. Ein Abschalten des Beschleunigers auf normale 1050-Geschwindigkeit bringt Abhilfe. Danach läuft auch diese Software einwandfrei. Leider fehlt das "Slow It Down"-Programm im Lieferumfang. Die normale Speedy-Disk reicht aber dafür aus, sofern man diese besitzt. Die Floppy 2000 formatiert Single, Medium und Double-Density einwandfrei. Quad-Density sei in Vorbereitung, sagte man mir. Stundenlange Computersitzungen ließen das Laufwerk kalt, denn das Netzteil liefert zwei getrennte Spannungen. Kochendheiße Disketten gehören somit der Vergangenheit an.
Folgendes muß noch erwähnt werden:

1. Eine Speedy ist integriert, womit das Laufwerk über einen Trackbuffer und einen Cachespeicher verfügt.

2. Die Schreibdichte wird erst beim Einlesen erkannt, wie bei der XF. Viele Kopierprogramme arbeiten also nicht einwandfrei.

3. Beim Einlegen der Diskettenrückseite dreht der Antrieb ununterbrochen weiter.

4. Eine Busy-Lampe fehlt!

5. Eine ausführlichere Anleitung hätte viele Rückfragen verhindert.

6. Nicht alle Speedy-Programme arbeiten mit der Floppy.

7. Zum Lieferumfang gehört das BIBO-Dos vom Compyshop.

8. Das Gehäuse besteht aus Metall, welches mit einer Einbrennlackierung versehen ist.

9. Der Ein/Aus Schalter befindet sich aus Platzgründen auf der Rückseite des Gehäuses.

10. Laufwerksnummern 1-4 können durch Dip-Schalter an der Rückseite eingestellt werden.

11. Die Mechanik ist wartungsfrei, da Industrielaufwerke verwendet werden.

12. Soft- und Hardwaremäßig kann noch sehr viel geschehen: Anschluß von Schugart-Bus Floppys, Schreibschutzschalter und anderes.

13. Die Maße betragen (Höhe*Breite*Tiefe): 45*150*310 (in mm).

Gesamtbewertung

Verarbeitung: Ausgezeichnet
Dokumentation: Dürftig
Leistung: Gut
Bezugsquelle: Peters
Preis: DM 429,--

Fazit: Wer noch keine hat, sollte sich die Anschaffung überlegen. Besser als eine XF-551 ist die Floppy allemal. In einer der nächsten Ausgaben hört Ihr bestimmt mehr von mir.

Anmerkung der Redaktion

Es soll nicht verschwiegen werden, daß es sich bei der Floppy um ein völlig neues Produkt handelt, das daher noch in den Kinderschuhen steckt. Aus diesem Grunde ist damit zu rechnen, daß kleine Defekte oder Fehler auftreten können. In diesem Fall muß die Serviceleistung des Herstellers in Anspruch genommen werden.

Ashido

Von Michael Seibert

Hier das versprochene "Rezept" zu der Droge "Ashido".

```
 ABCDEFGHIJKL   # - Rechteck
1♥♥♥   OO   ###   + - Raute
2♥ ♥   O O  # #   ^ - Dreieck
3♥♥    OOO   ##
4      O O
5     + + +
6**   +++++ ^^
7* *        ^ ^
8***        ^^^
```

So sollte das Feld nach einiger Zeit aussehen. Dabei ist zu beachten, daß z.B. in B1, B3, A2 oder C2 ein Herz liegt, welches in dieser Farbe noch nicht vergeben ist. Dieses gehört dann in die Mitte (B2). Bei den "O" darauf achten, daß man in G4 nur einen Kreis mit der Farbe des Steines in G5 legen kann.
In H5 paßt nur ein Stein mit der Farbe des Kreises darürber (ebenso in F5).
Hat man dieses Grundgerüst, kann man mit etwas Glück noch ein paar Multiplikatoren rausholen. Meistens gelingt es einem, bei den Sternen etwas zu konstruieren:

```
5 ** +
6** ++
7***
8***
 ABCDE
```

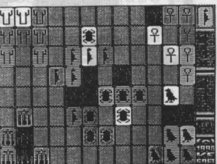
Nachdem man B5 und C5 besetzt hat, legt man in D6 einen Stern mit der Farbe des "+" oder ein "+" mit einer Farbe, die von Sternen noch nicht "ausgebucht" ist. Bei letzterem legt man dann in C6 einen Stern mit eben dieser Farbe. Liegt in D6 aber ein Stern, muß in C6 ein Stern mit der Farbe eines der Sterne von C5, B6 oder C7 untergebracht werden.
Oben rechts gibt's folgende oft funktionierende Methode:

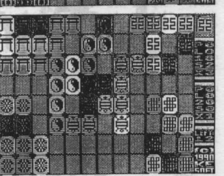
```
HIJKL
 ####1
O ###2
O+ ++3
```

Man legt an den Kreis in H3 eine Raute in I3 an. Noch schnell eine Raute in I1 gelegt, und man kann in I2 eine Raute mit der Farbe des Kreises von H2 legen.

Der Rest muß jetzt nur noch punktebringend abgelegt werden, wobei man selten bei den Herzen und Dreiecken noch was multiplizierendes zustande bringt.

Und damit Ihr auch noch seht, wie die Grafik im Spiel mit den anderen beiden Steinsätzen aussieht, hier zwei Screenshots:

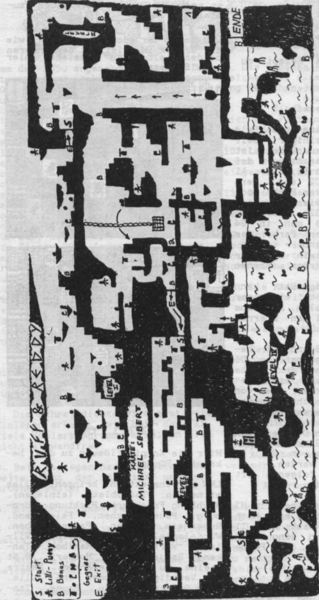




Trailer

Hier die Komplettlösung zu dem bekannten PD-Spiel:

LKW zur Inspektion bringen, alles mitnehmen, Tachoblatt (einlegen), Richtung Frankfurt, Richtung Würzburg, Pause machen, Feierabend, Rosenheim, Tanken, Pause machen, Würfelspiel (Punkte sammeln), Villach, "Wörthersee", Maribor, Tanken, Banja Luka, "Mostar", 8.6t Steine, zu lange gefahren, Mestre 2t, Venedig, 9t, Romeo und Julia, Über Garmisch, Donau, Pause, Tanken, A-61, 7.2t, 30t.



ZONG-KOCHBUCH

Kochbuch



Hier nun die bereits angekündigten Ableitungen der Grundsauce:

Kräutersauce

Sahnesauce mit 2 Eßl. frischen fein gehackten Kräutern (Kerbel, Basilikum, Thymian, Petersilie, Schnittlauch) vermischen. Geeignet für Fisch, Nudeln und Geflügel.

Safran-Sauce

1 Messerspitze Safranfäden oder Safranpulver verwenden. Die Sauce bekommt eine kräftige gelbe Farbe. Sie paßt besonders gut zu feinem Fisch. Wem Safran zu teuer ist, der kann Curcuma zu Hilfe ziehen!

Tomatensauce

2 Tomaten unter sehr heißes Wasser halten und dann häuten, entkernen und pürieren. Mit Cognac versetzen und genießen. Paßt zu Nudeln und hellem, kurzgebratenem Steak.

Sauerampfer Sauce

50g Sauerampfer mit dem Messer sehr fein zerkleinern und mit einem Spritzer Saft von der Zitrone versehen. Nun mit der Sahnesauce vermengen. Eignet sich für Garnelen, Krabben, kurzgebratenem Kalbfleisch und Eiergerichten.

Roquefortkäse-S.

50g zerbröckelten Blauschimmelkäse mit der Sahnesauce vermischen. Diese herzhafte Käsesauce ist besonders gut geeignet für Ravioli, Tortellini, Bandnudeln und kurzgebratenem Fleisch.

Weitere Variationen

1. 2EL gehackte Pfifferlinge
2. 2EL Rotwein
3. 2EL geriebener Gruyere (Käse)
4. Rote-Bete-Saft, die Farbe der Sauce wird dann echt schrill.
5. 1EL frischen Estragon

Also wie gesagt: Ein bißchen Training ist nötig und wundert euch auch nicht, daß die Sauce nicht so dickflüssig wird, wie ihr es eigentlich gewohnt seid. Aber so kocht man halt heutzutage, nach Aussagen des bekannten Münchner Koches Witzugmann.
Wem dies alles zu umständlich, zu teuer oder zu modern ist (man kennt die Mentalität der Deutschen ja: Eine dicke sämige Sauce gehört immer noch auf den Tisch!), dem vermittele ich auch die einfachere Art (nach Großmutters Kochrezept):

Helle Grundsauce

Zutaten:
1EL Butter
25g Mehl (ca. 1EL)
1/4l Milch
Salz
weißer Pfeffer

Zubereitung:
Butter bei mittlerer Hitze in einem Topf zerlassen, das Mehl hinzugeben und unter Rühren anschwitzen, bis sich keine Blasen mehr bilden. Kalte Milch auf einmal dazugeben unter unterrühren. Bis zum Aufkochen der Sauce ab und zu abschmecken. Dann durch ein Haarsieb passieren (durchsieben) und Zutaten beigeben. Fertig.

PD-Software

von Markus Rösner



Hallo alle beisammen! Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder einige interessante Neuheiten. Alle Disketten könnt Ihr bei KE-SOFT bekommen, eine aktuelle PD-Liste könnt Ihr bei KE-SOFT anfordern.

Doch nun zu den Neuheiten:

Factor X

Auf dieses Spiel haben (fast) alle Atarianer gewartet: Factor X ist eine PD-Umsetzung des kommerziellen Spieles "Impossible Mission", das bisher leider noch nicht für unser System erhältlich war.
Für alle, die nicht wissen, worum es bei "Impossible Mission" geht, hier ganz kurz die Geschichte: Du befindest Dich in einem Hochhauskomplex (nein, nicht Sogon!) mit der Aufgabe, die Zeitbombe zu entschärfen. Vorher mußt Du allerdings die versteckten Codes für die Computer finden! Fiese Raumaufbauten, Zeitdruck und eine Menge Gestalten sowie ein riesiges Labyrinth aus Räumen warten auf Dich.
Die Grafik ist sehr gut gelungen, es gibt alles, was man sich wünscht: Scrlling, schön definierte Sprites etc. Sogar eine speicherbare Highscoreliste ist vorhanden. Alles in allem ein Hit, den man nicht versäumen sollte!

Burg Zarka

Auch "Burg Zarka" ist ein Spiel, das einen nicht so schnell wieder losläßt. Bei einem Waldspaziergang wurdest Du gefangenommen und in eine Zelle, die in einer großen Höhle unterhalb einer Burg liegt, gesteckt. Nach einigem Herumprobieren hast Du es endlich geschafft, die Zellentür aufzubrechen, doch nun liegt ein langer Weg vor Dir. Zahlreiche verwinkelte Gänge, automatische Türen, Laser, Brücken und Fahrstühle erwarten Dich; das Ganze ist also kein Zuckerschlecken! Meistere alle Level und Du wirst frei sein!
Die Grafik ist überdurchschnittlich gut, das Scrolling ist flüssig und hilft beim Durchwandern der Burg. Auch an Sound gibt's einiges, und vor allen Dingen ist das Spiel sehr spannend. Also: Auch auf keinen Fall verpassen.

Wille

Dieses Programm fällt etwas aus dem üblichen Rahmen der Spielekategorien heraus, denn es hat zu viel Geschichte für ein Actionspiel, allerdings auch wieder zu viele Spielpassagen für ein Adventure. Genau gesagt handelt es sich bei "Wille" um eine Science-Fiction-Geschichte (natürlich in deutsch), bei der man die wesentlichen Elemente selbst (per Joystick) meistern muß. Da die Story sehr umfangreich ist, bekommt man für jede Passage ein Codewort, um nicht immer wieder ganz von vorne anfangen zu müssen.
Die Geschichte selbst handelt von der Entdeckung der Zeitreise und ist sehr professionell und vor allem spannend geschrieben. Die verschiedenen Action/Geschicklichkeitsspiele in der Geschichte sind genau auf die Story abgestimmt und passen daher sehr gut dazu. Alle Spiele zu schaffen ist nicht gerade leicht, wird aber dank der Codewortabfrage nicht zum absoluten Frust!

Insgesamt ein wirklich interessantes Spiel mit einem neuartigen Konzept. Spannend bis zur letzten Zeile. Sehr empfehlenswert!

Programmieren in Basic

Read und Data



Bisher war die einzige Möglichkeit, Variablen Werte zuzuordnen, die Verwendung des Befehles LET. Eine weitere Möglichkeit ist die Kombination die READ und DATA. Hier ein kurzes Beispielprogramm:

```
10 READ A
20 ? "A ist nun ";A
30 GOTO 10
40 DATA 1,5,3,30,64,12
```

Der Ablauf dieses Programmes bringt folgendes Ergebnis:

```
A ist nun 1
A ist nun 5
A ist nun 3
A ist nun 30
A ist nun 64
A ist nun 12
ERROR- 6 AT LINE 10
```

Der Befehl READ A liest einen Wert aus der nächstmöglichen Zeile, in der ein DATA-Statement steht, In diesem Fall also aus Zeile 40 und weist den Wert der Variablen A zu. Wird der Befehl beim nächsten Mal aufgerufen, liest er den nächsten Wert aus der DATA-Zeile und weist ihn zu. Der Computer merkt sich also quasi, bei welcher Date er stehengeblieben ist.

Fügen wir nun zwei Zeilen ein:

```
15 READ B
25 ?"B ist nun ";B
```

Das Programm bringt nun folgendes Ergebnis:

```
A ist nun 1
B ist nun 5
A ist nun 3
B ist nun 30
A ist nun 64
B ist nun 12
ERROR- 6 AT LINE 10
```

Wie Ihr seht, kann man mit verschiedenen READ-Befehlen die Daten aus der gleichen DATA-Zeile lesen.

Nun zum ERROR: Versucht das Programm, eine weitere Date zu lesen, wenn keine weitere vorhanden ist, gibt es den oben gezeigten ERROR aus. Um dies zu umgehen, gibt es eine einfache Möglichkeit: Wir fügen am Ende der Daten eine Date ein, die dem Computer mitteilt, daß nun keine weitere Date mehr folgt. Hierzu ist eine Date nötig, die in den sonstigen Daten nicht vorkommt, in diesem Fall also z.B. die "-1". Ins Programm muß dann noch folgende Zeile:

```
12 IF A=-1 THEN END
```

Noch ein paar grundsätzliche Anmerkungen zu READ und DATA:

Als Daten kann jede beliebige Art von Variablen verwendet werden. Neben den uns bisher bekannten Zahlvariablen kann man also auch Stringvariablen und anderes einsetzen. Doch dazu später mehr. Wichtig ist allerdings, daß das Datenformat immer mit der Zuweisungsvariablen übereinstimmt. In unserem Fall heißt das, daß in der DATA-Zeile nur Zahlen, keine Buchstaben stehen dürfen. Zulässig wären also z.B. "3", "8" oder "2.5" allerdings nicht "4+5" oder "Hallo".

Wichtig zu wissen ist auch, daß DATAs an jeder beliebigen Stelle im Programm stehen können. Der Computer beginnt automatisch mit der ersten Date und sucht sich die weiteren Daten.

Versucht nun einmal, ein Programm zu schreiben, daß die Multiplikation folgender Zahlen mit sich selbst ausgibt:

1, 5, 7, 10, 14, 23, 85

Wer das Programm geschrieben hat, kann sich die Lösung anschauen:

```
10 READ A
20 ? A*A
30 GOTO 10
40 DATA 1,5,7,10,14,23,85
```

Wer mitgedacht hat, könnte sein Programm auch gleich so schreiben:

```
10 READ A
20 IF A=-1 THEN END
30 ? A*A
40 GOTO 10
50 DATA 1,5,7,10,14,23,85,-1
```

Beide Programme erfüllen die Aufgabe richtig, mit dem Unterschied, daß das erste Programm am Ende einen ERROR ausgibt, das zweite Programm nicht. Die Methode, die zur Fehlerumgehung verwendet wurde, ist die gleiche wie vorhin beschrieben.

Nun zurück zu unserem obigen Programm. Dort stand, nacheinander:

```
10 READ A
15 READ B
```

Es ist nun möglich, mit dem READ-Befehl mehrere Daten zu lesen. Hierzu müssen einfach die Variablen nach dem READ durch Kommata getrennt stehen, also:

```
10 READ A,B
```

Auf diese Weise können beliebig viele Daten gleichzeitig gelesen werden.

Wenn wir gerade beim Komma sind: Auch im PRINT Statement kann man ein Komma verwenden, z.B.:

```
PRINT 1,2,5,7
```

Der Computer druckt die vier Zahlen mit jeweils zehn Leerzeichen dazwischen aus. Auf diese Weise ist es möglich, eine formatierte Bildschirmausgabe zu erreichen.

Nun ein kleiner Test: Schreibt ein Programm, das folgendes Muster auf dem Bildschirm ausgibt:

```
**********
**  **  **
* **  ** *
**  **  **
* ****** *
**  **  **
* **  ** *
**  **  **
**********
```

Das Programm soll folgende DATA-Zeile beinhalten und natürlich auch sinnvoll verwenden:

```
DATA 1,2,3,2,4,2,3,2,1,-1
```

Schaut Euch bitte die Lösung erst an, wenn Ihr das Programm geschrieben habt.

```
10 READ A
20 IF A=-1 THEN END
30 ON A GOTO 40,50,60,70
40 ? "**********":GOTO 10
50 ? "**  **  **":GOTO 10
60 ? "* **  ** *":GOTO 10
70 ? "* ****** *":GOTO 10
80 DATA 1,2,3,2,4,2,3,2,1,-1
```

Wenn Ihr das Programm richtig hattet, könnt Ihr nun anfangen, damit herumzuexperimentieren. Nehmt zum Beispiel ein längeres Muster, mehrere Data-Zeilen, mehr verschiedene Zeilenarten oder andere Zeichen. Wie Ihr wißt, hat unser Atari auch ganz hübsche Grafikzeichen, die mit CONTROL + Taste erreicht werden können. Auch diese könnt Ihr in die Programme einbauen. Probiert es einfach mal aus ...

Tanzstunde

Man benötigt wirklich nicht viel Kenntnisse, um seinen XL benutzen zu können. Die meisten Spiele und Anwenderprogramme verlangen lediglich die Kenntnis des Ladens sowie der Tastatur oder des Joysticks. Doch irgendwann einmal kommt der Zeitpunkt, da man etwas ganz bestimmtes sucht, was es leider nicht gibt. Oder man hat eine Idee für ein ganz spezielles Computerspiel. Im Endeffekt läuft es aber auf jeden Fall darauf hinaus, daß man anfangen muß, zu programmieren. Hierzu gibt es eine Menge Kurse und Bücher, die die Sache enorm erleichtern. Hat man dann die ersten Kenntnisse, ist man oft frustriert, daß man schon soviel lernen mußte, aber noch nicht einmal eine Grafik oder Bewegung zustande bringt. Grafik und Sound sind Eigenschaften, die man allerdings auch schon mit sehr geringen Kenntnissen nutzen kann, wie das nun folgende Beispiel zeigt.

Die Idee

Die Grundidee des beschriebenen Programmes besteht darin, ein kleines tanzendes Männchen auf den Bildschirm zu bringen. Wie Ihr sicherlich wißt, hat der Atari eine Menge Grafikzeichen, die über die Tastatur im Zusammenhang mit CONTROL erreicht werden können. Aus diesen Zeichen lassen sich schon einige interessante Figuren bilden, z.B. auch ein kleines Männchen. Man nehme ein großes "O" als Kopf, einen Strich als Körper, zwei weitere Striche als Arme und noch zwei als Beine. Da wir nicht nur gerade, sondern auch schräge und sogar geknickte Striche haben, liegt es doch nahe, ein bißchen Bewegung in unser Männchen zu bringen. Also schreiben wir ein Programm, das verschiedene Männchen mit verschiedenen Arm- und Beinhaltungen auf den Bildschirm zeichnet. Wenn die verschiedenen Männchen immer an die gleiche Position gezeichnet werden, erweckt dies sofort den Eindruck einer Bewegung. Der Tänzer ist geboren. Was sofort auffällt, ist, daß beim Zeichnen der Figur in Grafikstufe 0 der Cursor enorm die Animation stört, also müssen wir ihn einfach abschalten. Ein kurzer POKE 752,1 übernimmt das. Und wenn wir gerade dabei sind, können wir auch noch die Bildschirmfarbe mittels SETCOLOR ändern.

Schauen wir uns doch einmal an, wieviele verschiedene Positionen unser Männchen annehmen könnte. Für die Arme gibt es jeweils eine gerade Position, eine nach oben oder nach unten schräge Position, sowie die nach oben oder unten abgeknickte Position. Insgesamt also pro Arm fünf Positionen, für beide Arme also 25 Kombinationsmöglichkeiten. Bei den Beinen hätten wir die gerade Position sowie die schräge Position (pro Bein), macht also zusammen vier Möglichkeiten. Es wäre natürlich Wahnsinn, alle verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten (25*4=100!) in das Programm einzeln einzubauen, also müssen wir auf einen kleinen Trick zurückgreifen. Wir zeichnen erst den Kopf, dann eine der Armpositionen, dann den Körper und dann eine der Beinstellungen. Auf diese Weise müssen nur 25+4 Stellungen im Programm enthalten sein. Am einfachsten geht dies, wenn die verschiedenen Stellungen in einem String gespeichert werden. Durch Erzeugung einer Zufallszahl wird dann jeweils der richtige Teil des Strings auf den Bildschirm gebracht.

Nun könnte man dem Männchen noch etwas mehr Freiheit geben, anstatt es immer nur an einer Stelle tanzen zu lassen. Hierzu legen wir einfach eine X-Position fest, die in der Tanz-Schleife einfach per Zufall erhöht oder erniedrigt wird. Man muß natürlich dafür sorgen, daß das Männchen nicht aus dem Bildschirm heraustanzt. Außerdem sollte man in den Strings jeweils links und rechts einer Stellung ein Leerzeichen lassen, damit das Männchen keine Reste hinterläßt.

Musik

Schauen wir uns nun unseren Tänzer an, so wird er nach einigen Augenblicken recht langweilig wirken. Die Erklärung ist ganz einfach: Habt Ihr schon einmal jemanden ohne Musik tanzen gesehen?
Die Aufgabe ist klar: Musik muß her, und zwar schnell. Hierzu benutzen wir einfach einen weiteren String, den wir mit Schlagzeugnoten füllen, die in der Hauptschleife bei jeder Bewegung abgespielt werden. Auf diese Weise entsteht ein einfacher, aber interessanter Rhythmus für unser Männchen.

Das Programm

Ihr findet das Programm auf der Vorderseite der Programmdiskette. Es kann auch vom Auswahlmenü aus gewählt werden. Hier nun eine kurze Erklärung:

10 Dimensionierung der notwendigen Strings

20 Festlegung des KOPF$

30-80 Festlegung des ARM$

90 Festlegung des KÖRPER$

100-110 Festlegung des BEIN$

120 Festlegung des Rhythmus$

200 Einschalten der Grafikstufe, Setzen der Farbe, Linker Rand auf null, Cursor aus

210 Zeichnen des Bodens

220 Startposition festlegen

230-380 Schleife

240 Armshape auswählen

250 Beinshape auswählen

260-300 Figur zeichnen

310-330 Figur links/rechts bewegen

340-370 Sound abspielen

Vorschläge

Das Programm in dieser Form ist, wie Ihr selbst sicherlich schon gemerkt habt, erstens sehr einfach und zweitens sehr kurz. Es gibt hier natürlich eine Menge Dinge, die Ihr noch verbessern könnt:

- Die "Musik" ist zwar rhythmisch, aber nicht musikalisch. Wie wäre es mit einer "richtigen" Musik, mit Melodie und Begleitung, also mit mehreren Tongeneratoren?

- Probiert doch mal, das Programm in Grafikstufe 2, bzw. 18 laufen zu lassen. Um Grafikzeichen in dieser Grafikstufe darzustellen, muß ein kleiner POKE 756,226 mit eingebaut werden. Daraufhin wird dann der Bildschirm mit Herzen gefüllt sein. Durch POKE 708,0 laßt Ihr diese verschwinden, aber leider auch den Kopf des Männchens. Nehmt einfach ein kleines "o" anstatt des großen "O". Ihr müßt auch darauf achten, die PRINT-Befehle durch "? #6;"-Befehle zu ersetzen. Außerdem ist der Bildschirm nur 20*12 anstatt 40*24 Zeichen groß!

- Wer schon mal Zeichensatzdefinition gemacht hat, könnte unser Männchen viel besser wirken lassen. Wie wäre es mit einem richtigen Männchen, nicht nur Strichen? Oder vielleicht sogar ein Tier oder ein tanzendes Monster?

- Wirkt die Bodenlinie nicht etwas öde? Ein Hintergrund wäre doch auch schön, oder?

Ihr seht, man kann noch viel mit unserem Männchen machen. Laßt eurer Fantasie freien Lauf! Wenn Ihr das Programm verbessert habt, sendet es uns ein, wir sind jetzt schon gespannt auf eure Tanzstunde!



Programmdiskette

Ladeanweisung

Die Diskette ist bootfähig, d.h. sie wird durch Einschalten des Rechners bei eingelegter Diskette automatisch geladen. Im Auswahlmenü werden die Programme per Tastendruck geladen.

Texteditor V

Autor: Kemal Ezcan
Programmart: Anwendung
Bedienung: Tastatur
Kurzbeschreibung:
ZONG-Texteditor

Wie schon im Vorwort erwähnt, haben wir uns nun einen neuen Texteditor zugelegt, der uns dieses Zweispaltenformat ermöglicht. Mit ihm kann man vom Kopf bis zum Fuß einer Seite alles erstellen. Dies geht sogar spaltenübergreifend!
Auf eine Ausdruckfunktion haben wir vorerst verzichtet, da dieser Editor nur rein zum Tippen der Texte für ZONG gedacht ist und wir auch das gesamte Layout nachher selbst vornehmen, aber dazu später.
Beachtet bitte aber unser neues Bewertungsschema!

Ladeanweisung

Der Editor befindet sich auf der Rückseite der Programmdiskette, die auch einfach gebootet werden kann.

Der Screenaufbau

Der Texteditor bietet pro Zeile 35 Zeichen und pro Seite 2 Spalten mit je 64 Zeilen. Auf dem Screen sieht man 22 Zeilen, die von zwei vertikalen Linien eingerahmt sind.
Rechts davon befindet sich ein L o. R, je nachdem, ob man sich in der rechten oder linken Spalte befindet. Ganz rechts sieht man entweder einen Punkt, einen Pfeil nach unten, Pfeile nach rechts und links oder Pfeile in alle vier Richtungen. Sie geben an, wie groß die jeweilige Zeile ausgedruckt wird.
In der Fußzeile befinden sich die Seitenzahl, der Textname sowie die Optionen, die man anwählen kann. Ganz rechts sieht man die aktuelle Position des Cursors.

Bedienung

Neben den normalen Zeichen hat man noch folgende Sonderzeichen:

Taste/Z.:		Taste/Z.:		Taste/Z.:	
Ctrl+Q	┌	Ctrl+W	┬	Ctrl+E	┐
Ctrl+D	├	Ctrl+F	┼	Ctrl+G	┤
Ctrl+V	└	Ctrl+B	┴	Ctrl+N	┘
Ctrl+M	█	Ctrl+.	♥	Ctrl+,	▒
Ctrl+R	─	Ctrl+T	│	Ctrl+Y	•
Ctrl+A	ä	Ctrl+U	ü	Ctrl+O	ö
Ctrl+Z	Ä	Ctrl+J	Ü	Ctrl+L	ö
Ctrl+S	ß				

Will man die Größe eines Textes ändern, so drückt man Control+H. Die Pfeilanzeige rechts ändert sich nun. "." bedeutet Normalausdruck, Pfeil nach unten Subscriptausdruck, Pfeile nach rechts und links Breitschrift, Pfeile in alle vier Richtungen bedeuten doppelt breiter und doppelt hoher Ausdruck.
Durch mehrmaliges Drücken der Ctrl+H Taste ändert man den jeweiligen Modus der aktuellen Zeile.
Control+X bewirkt, daß die aktuelle Zeile ins Blocksatzformat gebracht wird. Durch beliebigen Tastendruck kann man diese Funktion unterbrechen.
Control+C bewirkt eine Zentrierung der aktuellen Zeile.
Mit Control+I wandert man an den Anfang des Textes, drückt man dort nochmals Ctrl+I, gelangt man an dessen Ende.
Control+K bewirkt ein Springen in die andere Spalte bei Beibehaltung der Zeile. ACHTUNG: Befindet man sich im Übergangsbereich der Spalten, ist diese Funktion nicht wirksam.
Durch Tippen der ESC-Taste gelangt man ins Menü, welches nun in der Fußzeile erscheint. Durch Tippen von "+" und "*" wandert man zwi-

schen den einzelnen Punkten hin und her. Mit RETURN löst man die entsprechende Funktion aus.
Ganz links steht 00:NAMENLOS, d.h. man hat Seite 00 mit der Beschreibung NAMENLOS angewählt. Drückt man nun RETURN, kann man zuerst die neue Seitennummer festlegen und anschließend den Seitennamen. Dieser muß aus internen Gründen aus Großbuchstaben oder Ziffern bestehen, wobei am Anfang immer ein Buchstabe stehen muß. Bei der Load- und Save-Funktion sollte man wissen, daß bei jedem Lese- oder Schreibvorgang immer nur die Seitenzahl ausschlaggebend ist, nicht der Seitenname. So kann man auch eine Seite 01 einladen, ohne ihren richtigen Seitennamen zu kennen. Dieser wird automatisch mit eingelesen. Zu Beachten wäre noch, daß man nur die Seitenzahlen 00-59 auswählen kann.
WICHTIG: Der einzulesende Text beginnt ab der Zeile, in der sich der Cursor befindet. Dadurch ist es leicht möglich, Texte zusammenzufügen. Man sollte vor jedem Laden mit Ctrl-I an den Anfaang springen.
Löst man die Directory-Funktion aus, erhält man eine Übersicht über alle Seiten, die sich momentan auf der Diskette befinden, sowie deren Seitennamen und den restlichen zur Verfügung stehenden Speicherplatz auf der Diskette. Eine Seite benötigt 37 Sektoren.
Durch einen beliebigen Tastendruck gelangt man wieder in seinen Text.
Die nächste Funktion ist die Clear-Funktion. Man kann zwar im Text durch Drücken von "Shift+Delete" die aktuelle Zeile löschen, doch durch die Clear-Funktion löscht man den gesamten Text.
Drückt man bei COL (=Color) auf RETURN, kann man die aktuelle Farbeinstellung umschalten.
Als nächstes haben wir die Preview-Funktion, die sich niemand entgehen lassen sollte.
Es ist möglich, durch die Breitschaltung einer linken Zeile diese bis in die rechte hinüber wandern zu lassen. Dies kann man sehr schön an den Köpfen unserer ZONG-Seiten sehen. Wie nun die beiden Spalten auf dem Blatt Papier aussehen, kann man sich hier grafisch vorab ausgeben lassen. Jeder Charakter wird als Schwarzer Punkt dargestellt. Ist er breit geschaltet, wird er blau, bei Großschaltung rot dargestellt. Vorsicht, diese Funktion macht süchtig, obwohl sie eigentlich nur für die Ausdruckfunktion interessant ist, die nur in der Redaktionsinternen Version des Texteditors vorhanden ist.
Trotzdem möchten wir Euch noch einmal bitten, uns lediglich Texte ohne Schriftarteneinstellungen oder Seitenlayout zuzusenden, da ein vorgefertigtes Layout die Korrektur erschwert.
Nun wünschen wir Euch viel Spaß beim Schreiben der Texte mit dem neuen Texteditor.

Trapped

Autor: Kemal Ezcan
Programart: Spiel
Bedienung: Joystick
Kurzbeschreibung:
Aus Höhlen entkommen.



Vorgeschichte

Dein Einmann-Shuttle fliegt durch die oberen Hemisphären eines mysteriösen Planeten. Als Du die rote Planetenoberfläche siehst, fragst Du Dich, ob Du als Brathähnchen oder als Held zur Erde zurückkehren wirst. An gigantischen Vulkanen vorbeigleitend, wunderst Du Dich nicht, daß Deine Anzeigen verrückt spielen, der ganze Planet spielt ja schließlich auch verrückt.
Du läßt Dich in Deinem Raumanzug auf die Oberfläche beamen - zumindest hast Du das eingegeben - und landest prompt in der untersten, dreckigsten und ungemütlichsten Ecke eines ganz und garnicht erloschenen Vulkanes. "Toll", denkst Du Dir, "jetzt hat man schon noch Garantie auf diese Shuttles und trotzdem funktionieren sie nicht". Bei dem Gedanken, wie Du dem Verkäufer dieses Shuttles die Hölle heiß machen kannst, merkst du, daß Dein Raumanzug auch so langsam vor sich hin bruzelt. "Bewegung ist angesagt", denkst Du Dir und versuchst nun, den Ausgang zu finden!

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Bedienung

Nach Erscheinen des Titelbildes wird das Spiel durch einen Tastendruck von A-Z begonnen. Dieser bestimmt den Startbildschirm. Auf der Diskette befinden sich allerdings nur 5 Bilder (A-E), später erkläre ich Euch aber noch, wie Ihr eigene Bilder erstellen könnt.
Das Männchen taucht nun links unten in der Ecke auf und hüpft hektisch vor sich hin (klar, der Boden ist ja auch heiß!). Ihr könnt nun nach links und rechts laufen und per Knopfdruck einen Sprung machen. An Wänden klettert das Männchen automatisch hoch, Lavafelsen oder -seen sind absolut tödlich! Ebenso verliert Ihr ein Leben, wenn Euch die Luft ausgeht, die jederzeit in den Luftblasen (gelb) aufgefüllt werden kann. Die verbleibende Luft wird am unteren Bildschirmrand als Balken dargestellt. Ein Bild ist geschafft, wenn der Bildschirm verlassen wird, egal ob oben, unten, links oder rechts. Ist dies geschafft, wird die verbleibende Luft als Bonus vergeben und der nächste Screen geladen.

Erstellung eigener Bilder

Das Erstellen eigener Bilder ist überhaupt kein Problem, wenn Ihr ein Malprogramm habt, mit dem man Bilder im ATARIARTIST-Format abspeichern kann. Geeignet sind hier z.B. der Atari Artist, Koala Micro Illustrator, XL-Art und die meisten anderen guten Mal- oder Zeichenprogramme. Beim Gestalten Eurer Bilder könnt Ihr Eurer Fantasie völlig freien Lauf lassen. Lediglich einige Dinge müßt Ihr beachten: Farbe 1 (normal gold) sind immer Wände oder Leitern, an denen man automatisch hochklettert. Farbe 2 (grün) sind Luftbehälter, Farbe 3 (blau) ist die Lava. Ihr braucht die Farben nicht zu verändern, das Programm macht das von selbst. Laßt bitte unten links genug Platz für das Männchen. Außerdem sollte der Bildschirm mit Farbe 3 umrahmt sein (außer der Ausgang), damit man nicht an einer anderen Stelle den Screen verlassen kann. Speichert die Level unter dem Namen "TRAPx. PIC" ab, wobei das "x" ein Buchstabe von A-Z ist. Das Programm lädt automatisch die Level in der richtigen Reihenfolge (A-Z).

Aufruf

Wie man schon an den fünf vorhandenen Bildern sehen kann, lassen sich wirklich schöne Landschaften in das Spiel einbauen. Nun seid Ihr gefordert: Sendet uns Eure Bilder für TRAPPED ein! Jede Einsendung wird auf jeden Fall belohnt, die besten Bilder werden in ZONG veröffentlicht und prämiert! Also: Ran an die Maltafel!

Das Programm

Für diejenigen, die sogar Lust haben, das Spiel zu verbessern, hier kurz die Funktionsweise des Programmes:

Wie schon gesagt, ist die Landschaft ein Atariartist-Bild, das

mit einer ML-Routine geladen wird. Die Spielfigur ist ein Player und wird per Joystick nach links und rechts bewegt, während er konstant nach unten fällt. Hat der Player Kollision mit Farbe eins, wird er nach oben bewegt. Bei Kollision mit Farbe zwei wird die Energie erhöht, bei Kollision mit Farbe drei wird ein Flag gesetzt, das angibt, daß die Hauptschleife zu beenden ist, weil der Spieler stirbt. Im Falle eines Sprunges fällt der Spieler für die Dauer des Sprunges nicht nach unten. Bei eingehender Betrachtung des Programmes fällt auf, daß es sehr übersichtlich und strukturiert geschrieben ist. Es dürfte also kein großes Problem für Euch sein, es nach Euren Wünschen auszubauen (z.B. mit Monstern oder Zusatzfeatures, Musik, Highscoreliste, Vorspann, Nachspann usw.). Auch hier ist uns natürlich jede Einsendung willkommen, wir sind jetzt schon gespannt!

Hunt

Autor: Kemal Ezcan
Programmart: Spiel
Bedienung: Joystick
Kurzbeschreibung:
Mit Liane über Schlucht springen.

Wie alles anfing:

Zu den Zeiten des Goldrausches zog es viele mutige Männer in die Weiten der Welt. Unter anderem auch nach Brasilien in die Tiefen des Dschungels, in denen man unsagbare Schätze und Reichtümer vermutete. Viele zogen einfach los, ohne gute Ausrüstung, ohne Ausbildung, einfach planlos.

Du, ein raffinierter Geschäftsmann, hattest natürlich als erster die Idee eines Training-Camps, in dem man mutige Männer zu erfolgreichen Dschugelrowdies macht. Neben einer Menge Geld hat man dabei natürlich seinen Spaß, wie z.B. beim Lianenspringen, bei dem man im richtigen Moment die umherschwingende Liane ergreifen und ebenso im richtigen Moment wieder loslassen muß, um heil über die Schlucht zu gelangen. Du bist, wie gesagt, nur der Leiter des Camps und rufst Deinen Schützlingen zu, wann sie springen sollen. War der Moment falsch, fallen die lieben Gäste eben runter ...

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann über das Auswahlmenü angewählt werden.

Bedienung

Nach Erscheinen des Titels wird das Spiel per Start-Taste gestartet. Nun sieht man die Schlucht, die schwingende Liane, sowie am rechten Rand den armen Irren. Per Joystickknopfdruck springt der Kunde los, meist natürlich in den %$#! Erreicht er zufälligerweise die Liane, bekommt man dafür Punkte und muß ihn nun noch ganz nach drüben bringen (ebenfalls per Knopfdruck), was noch einmal Punkte bringt. Im Laufe des Spieles entscheidet sich die Liane noch dazu, schneller zu schwingen, um es den Kunden nicht ganz so leicht zu machen. Sind alle Kunden heruntergefallen, ist das Spiel beendet, da diese dann sogleich das Camp verlassen.

Mop

Autor: Kemal Ezcan
Programmart: Spiel
Bedienung: Joystick
Kurzbeschreibung:
Alle Goldstücke sammeln.



Und weiter geht's

Und wieder befinden wir uns in dem Ausbildungslager für erfolgreiche Schatzsucher im Amazonas.
Diesmal geht es darum, das auf dem Boden liegende Gold durch einen kleinen Roboter einsammeln zu lassen. Ein Problem gibt es jedoch: Das Gold schießt aus dem Boden, da an dieser Stelle ein Unterdruck der Oberfläche ist. Nimmt man nun das Gold weg, so entsteht ein Loch, in welches man seinen Roboter nicht reinfallen lassen sollte. Zudem hat man zur Verringerung der Reaktionszeit in diesem Planspiel noch tödliche Hindernisse eingebaut, da es ja durchaus sein kann, daß man in Gegenden arbeitet, die nicht einfach eben sind, sondern Bodenlöcher, Vulkanwände oder sonstiges haben, was man nicht berühren sollte!

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus geladen werden.

Bedienung

Nach Erscheinen des Titels wird das Spiel per START-Taste begonnen. Nun steht der Roboter in der Mitte des Bildschirmes und wartet auf das Kommando. Ein kurzer Impuls in eine Richtung und er rennt los. Jedes gesammelte Goldstück gibt Punkte und hinterläßt ein tödliches Hindernis. Nach einer bestimmten Anzahl von Goldstücken folgt der nächste Screen, der nun mit ebenfalls tödlichen Wänden bestückt ist. Achtung: Sogar die Spielfeldumrahmung ist tödlich!

Das Programm

Wer das Spiel etwas länger spielt, wird die vorhandenen Bilder bald durchgespielt haben. In diesem Fall solltet Ihr einfach weitere hinzufügen. Die Anzahl der Bilder steht in Zeile 110 (SCM=5), in Zeile 160 muß dann noch der Aufruf ergänzt werden (ON SC GOSUB). Ab Zeile 520 stehen die Unterprogramme für den Bildaufbau. Zuerst wird die Farbe gesetzt, dann per Variable und Unterroutinenaufruf (C=xx, GOSUB) der Rahmen gezeichnet, daraufhin mit verschiedenen Wandzeichen der Bildschirm aufgebaut. Am Schluß muß noch die Startposition festgelegt werden (X=n, Y=n). Dann zurück zum Hauptprogramm (RETURN).

Na, wer macht die interessantesten Bilder?

Musikbonus

Autor: Werner Schied
Programmart: Musikdemo
Bedienung: Keine
Kurzbeschreibung:
Spielt ein Musikstück.

Diesmal gibt es als besonderen Gag sogar Digi-Sounds im Musikbonus. Wir wünschen viel Spaß beim Anhören.
Eine Unterbrechung (falls Würg-Effekt) ist nicht möglich, oder doch?

Sie haben ein interessantes Programm geschrieben?

Senden Sie es noch heute an die Redaktion ZONG!

Inhalt 1/91-6/91

Wie immer findet Ihr hier halbjährlich die Übersicht aller Artikel und Programme des letzten halben Jahres. Wenn Ihr also einen Artikel aus einer vorhergegangenen ZONG-Ausgabe sucht, ist es somit ein leichtes, diesen zu finden, da die Liste alphabetisch sortiert ist.

Angebote

Hardware:

Atari 600 XL incl 64Kb Speichererw. + Orange-Monitor + 1050 Floppy + 1027 Drucker + 7-8 Bücher, 3 Joyst. 2 Diskettenboxen, 6 Modulen, 2 Datasetten, 10 Kassetten u.v.m.
Alles zusammen fur DM 425,--

Martin Rupps, Beethovenstr. 4, 7311 Hochdorf

Kassettengames:

Ich löse z.T. meine Kassettensammlung auf. Natürlich alles nur Originale mit Originalverpackung. Liste gegen DM 1,-- Rückporto oder gegen eigene Liste (wäre auch am Kassettentausch interessiert) gibt's bei: Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2

FREI!

Ich bin frei, denn die Schule war einmal (für mich jedenfalls). Und in dieser Anzi möchte ich all denjenigen gratulieren, die noch in die Penne müssen und sich dieses Geschwafele Tag für Tag von den Möchtegern-Professoren anhören müssen. Markus Rösner

Verkaufe Spiele (Originale):

Speed Run (Diskette)
Ninja Commando (Kassette)
Mountain Bike Simulator (Kassette)
Collapse (Kasette)
Doppelpack (Kass.): Drelbs, Timeslip, Fort Apocalypse, Elektraglide
Preise sehr günstig, bitte anrufen:
Peter Hesse, Kupfergasse 8, 3447 Meißner 1, Telefon: 05657/7233

Verkaufe

- BASIC XL, Modul v. OSS VB DM 60,-
- Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Mtl.4

Gesuche

Suche ANTIC-Hefte: May/82, July/82, Sept/82, Feb/83, May/84, Jan/85 - Feb/87, April/87-Sept/87, March/88, April/88, July-Sept/88, Nov/88, Juni-Aug/89.

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Mtl.4
Telefon: 06181/87539

Hat jemand Livetapes von Rock Hand, Metal Hammer u. M.O.R. Festivals?

Angebote an Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.

Suche 8-bit TB-Programmierer zum Erfahrungsaustausch, evtl auch zum gemeinsamen Programmieren eines Spieles. Dauert zwar länger, da sich wahrscheinlich nobody aus dem 7xxx-raum (HN) meldet, aber was soll's.
Anschrift: Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.

PD-Freaks!!!

Ich searche immernoch verzweifelt nach einem PD-Tauschpartner. Gibt's im ganzen Universum keinen 8bit-User mehr, der Interesse am 1:1 PD-tausch hätte? Falls doch, dann aktuelle Liste an:

Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.

Verkaufe:
Geldspielautomat, voll elektronisch "Krone" v. Bally Wulff mit Risikoleiter, Jackpotzähler usw für DM 190,-- FP.
Stefan Dorlach, Tel.: 06021-12509

Suche "Black Lamp" für Atari XL/XE!
Michael Seibert, Lehbeschring 38, W-6682 Ottweiler

Suche jemand, der "Adventure Land" und "Homebord/Document" hat. Meine Originale sind futsch!
Roland Knoch, Am Bahndamm 18, W-6466 Lieblos

Kontaktadressen



An dieser Stelle findet ihr immer die wichtigsten Adressen aus dem XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu den einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden.

- ABBUC e.V.
  Wieschenbeck 45
  W-4352 Herten

  Größter deutscher Atari 8-Bit Club, Clubmagazin, PD-Service, Bauplanservice, Reparaturservice.

- AMC-Verlag
  Armin Stürmer
  Blücherstraße 17
  W-6200 Wiesbaden

  Softwareproduzent und -versand, AMC-Soft Magazin.

- Dresdener Computer Center
  Kaitzer Straße 82
  O-8027 Dresden

  Atari XL/XE Fachgeschäft.

- EDV-Computer Shop
  Todtnauer Zeile 4
  W-1000 Berlin 28

  Zur Zeit einziger Atari XL/XE-Händler in Berlin.

- Hamburger Atari Club
  Matthias Faust
  Barmwisch 17
  W-2000 Hamburg 71

  XL/XE-Club, Clubmagazin, PD-Service.

- Computer Studio 2000
  Gohliserstraße 21
  O-8028 Dresden

  Softwareproduzent und -versand.

- KE-SOFT
  Frankenstraße 24
  W-6457 Maintal 4

  Softwareproduzent und XL/XE-Versand, ZONG-Magazin, PD-Service.

- Klaus Peters
  Von Humboldtstraße 28
  W-5620 Velbert

  Hardwareproduzent und -versand.

- Stichting Pokey
  T.a.v. John Maris, Rudolf Kahl
  Postbus 798
  3100 AT Schiedam
  NEDERLANDE

  Holländischer Club zur Erhaltung des XL/XE, Clubmagazin.

- Power Per Post
  Melanchtonstraße 75/1
  W-7518 Bretten

  Softwareproduzent und -Versand.

Aufruf

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste stehen: Schickt sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine Beschreibung des jeweiligen Angebots zusendet. Zweifelhafte Adressen werden nicht veröffentlicht.